

500cc GRAND PRIX

Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc) LOAD "GP",8,1
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc) RUN "GP on side A
Atari ST
Insert disc and RESET
PC A> GP

KEYS AND CONTROLS

ACTION	Amstrad		Commodore	
	1	2	1	2
PLAYER	W	F8	W	P
Accereate	Z	F2	S	[
Slow Down	A	F4	A	L
LEFT	S	F6	D	J
RIGHT	W+Ctrl	F8+Shift	W+ C=	P+Shift
Shift up one gear (4gears)	Z+Ctrl	F2+Shift	S+ C=	[+Shift
Shift down one gear	A+Ctrl	F4+Shift	A+ C=	L+Shift
Lean to the left	S+Ctrl	F6+Shift	D+ C=	J+Shift
Lean to the right				

ACTION	PC		ATARI ST	
	1	2	Keyboard	
PLAYER	E	↑	↑	
Accelerate	X	↓	↓	
Slow Down	S	←	←	
LEFT	F	→	→	
RIGHT	E+Ctrl	T+Shift	→+Return	
Shift up one gear (4gears)	X+Ctrl	J+Shift	↓+Return	
Shift down one gear	S+Ctrl	←+Shift	←+Return	
Lean to the left	F+Ctrl	→+Shift	→+Return	
Lean to the right				

One of two players can race on the split-screen image:

Bike #1 on the left side of the screen. Bike #2 on the right side of the screen. Six bikes run in each race in the IBM PC and Atari ST versions of Grand Prix 500. The Commodore 64 version runs four bikes in each race. Your computer controls the bikes that are not under player control. A player may control his bike with either the joystick or the keyboard or a combination of the two for a two player game. For information on the joystick/keyboard combinations that are possible for your particular computer system.

There are three play options:

Run individual races (five laps)

Practice individual races (one lap) and then run them (five laps)

Run all 12 Grand Prix races in the International World Championship.

You must complete all 12 Grand Prix races if you decide to compete for the World Championship. During your quest for the Championship, you can stop, save a game on a data disk, and restart the next race after each Grand Prix race is complete. A race ends after all bikes arrive at the finish line.

SUPERBIKE CONTROLS:

IBM In the two player mode, one player may use a joystick and the other the keyboard.

or both may use the keyboard.

Go back to the selection menu: Ctrl-M Pause the game: Esc

COMMODORE In the two player mode, both players may use a joystick or both may use the keyboard or one may use the joystick and the other the keyboard.

Go back to the selection menu: Ctrl-M Pause the game: Ctrl-P

ATARI ST In the two player mode, both players may use a joystick or one player the joystick and the other the keyboard.

Go back to the selection menu: Ctrl-M Pause the game: Esc

500cc GRAND PRIX

Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc) LOAD "GP",8,1
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc) RUN "GP SUR COTE A - DISQ 1
Atari ST
E TEIGNEZ VOTRE ORDINATEUR
INSEREZ LA DISQUETTE ALLUMEZ
VOTRE ORDINATEUR
A> GP

PC

TOUCHES ET COMMANDES

ACTION	Amstrad		Commodore	
	1	2	1	2
PLAYER	W	F8	W	P
Accélérer	Z	F2	S	[
Ralentir	A	F4	A	L
Gauche	S	F6	D	J
Droite	W+Ctrl	F8+Shift	W+ C=	P+Shift
Passer la vitesse (4) supérieure	Z+Ctrl	F2+Shift	S+ C=	[+Shift
Passer la vitesse inférieure	A+Ctrl	F4+Shift	A+ C=	L+Shift
Virage à gauche rapide	S+Ctrl	F6+Shift	D+ C=	J+Shift
Virage à droite rapide				

ACTION	PC		ATARI ST	
	1	2	CLAVIER	
Accélérer	E	↑	↑	
Ralentir	X	↓	↓	
Gauche	S	←	←	
Droite	F	→	→	
Passer la vitesse (4) supérieure	E+Ctrl	T+Shift	→+Return	
Passer la vitesse inférieure	X+Ctrl	J+Shift	↓+Return	
Virage à gauche rapide	S+Ctrl	←+Shift	←+Return	
Virage à droite rapide	F+Ctrl	→+Shift	→+Return	

Grand Prix 500 cc est une simulation du championnat du monde de vitesse moto 500cm où vont s'affronter 6 motos. Commodore 64 (4 motos). Vous pouvez jouer à 1 ou 2 joueurs, chaque joueur disposant d'un écran visualisant sa moto:

- l'écran de droite pour la moto 2 (PC), rouge (ST)

- l'écran de gauche pour la moto 1 (PC), bleue (ST)

L'ordinateur pilote alors 4 ou 5 motos suivant le nombre de joueurs. Si vous décidez d'effectuer le championnat, vous aurez à courir les 12 grands prix internationaux. Une option "Sauvegarde" vous permet toutefois d'arrêter et de reprendre le championnat après chaque Grand Prix. Vous pourrez également découvrir chaque circuit grâce au mode "Entraînement". La course est terminée lorsque les motos sont arrivées.

COMMUNDES

Les motos 1 et 2 sont pilotées séparément à l'aide des joystick ou du clavier aux conditions suivantes:

- toutes les deux aux joystick (ATARI)

- toutes les deux au clavier (IBM)

- l'une au joystick et l'autre au clavier (IBM) (ATARI)

Le pilote d'une moto nécessite cinq commandes différentes (répétées (0), (1), (2), (3) et (4)). Les effets de ces commandes sont décrits au paragraphe suivant et leurs correspondances physiques dans le tableau qui suit. Les diverses options de jeu vous sont proposées dans le cadre de menus graphiques où vous pourrez vous déplacer à l'aide du joystick (ou des touches fléchées) et sélectionner une option avec FIRE (ou RETURN).

Commodore : F5 Abandon de la partie en cours Pause: Control P

500cc GRAND PRIX

Amstrad (Kase) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk) RUN "GP AUF SEITE A - NUR DISK1
Commodore 64 (Kase) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk) LOAD "GP",8,1
Atari ST WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !
PC A> GP

STEUERUNG

Vorgang	Amstrad		Commodore	
	1	2	1	2
Beschleunigen	W	F8	W	P
Langsamer	Z	F2	S	[
Linkskurve	A	F4	A	L
Rechtskurve	S	F6	D	J
1 Gang hoch (4 Gang)	W+Ctrl	F8+Shift	W+ C=	P+Shift
1 Gang herunter	Z+Ctrl	F2+Shift	S+ C=	[+Shift
1 Gang herunter	A+Ctrl	F4+Shift	A+ C=	L+Shift
n. links lehnen	S+Ctrl	F6+Shift	D+ C=	J+Shift
n. rechts lehnen				

VORGANG	PC		ATARI ST	
	1	2	Keyboard	
PLAYER	E	↑	↑	
Beschleunigen	X	↓	↓	
Langsamer	S	←	←	
Linkskurve	F	→	→	
Rechtskurve	E+Ctrl	T+Shift	→+Return	
1 Gang hoch (4 Gang)	X+Ctrl	J+Shift	↓+Return	
1 Gang herunter	S+Ctrl	←+Shift	←+Return	
n. links lehnen	F+Ctrl	→+Shift	→+Return	
n. rechts lehnen				
Überblick				

Auf dem geteilten Bildschirm können ein oder zwei Spieler am Rennen teilnehmen: Motorrad Nr. 1 auf der linken Bildschirmseite,

Motorrad Nr. 2 auf der rechten Bildschirmseite.

In der IBM PC- und Atari-ST-Version von Superbike Challenge nehmen 6 insgesamt Maschinen am Rennen teil, in der Version für den Commodore 64 4 Maschinen. Die nicht vom Spieler gesteuerten Motorräder werden vom Computer übernommen.

Die Maschinen des Spielers werden entweder mit Joystick oder mit dem Keyboard oder, bei zwei Spielern, mit einer Kombination aus beiden gesteuert. Informationen über die möglichen Joystick/Keyboard-Kombinationen für Ihr Computersystem erhalten Sie in dem für Ihre Programmversion bestimmten Abschnitt der vorliegenden Anleitung.

Es stehen drei Spielmöglichkeiten zur Wahl:

einzelne Rennen fahren (5 Runden)

einzelne Rennen mit 1 Übungs- und 5 Wertungsrunden fahren,

alle 12 Grand-Prix-Rennen der Weltmeisterschaft fahren.

Wenn Sie zur Weltmeisterschaft antreten, müssen Sie alle 12 Grand-Prix-Rennen absolvieren. Dabei können Sie anhalten, das Spiel auf einer Diskette speichern und nach hinten abspeichern Grand-Prix-Rennen, das nächste Rennen starten. Ein Rennen endet, wenn alle Teilnehmer die Ziellinie überfahren haben.

IBM PC SUPERBIKE-STEUERUNG

Im 2-Spieler-Modus kann ein Spieler einen Joystick und der andere die Tastatur verwenden, oder beide spielen auf der Tastatur.

Zurück zum Auswahlmenü: Ctrl-M Spielpause: ESC

Commodore 64/128 SUPERBIKE-STEUERUNG

Im 2-Spieler-Modus können beide Spieler einen Joystick oder beide die Tastatur oder ein Spieler einen Joystick und der andere die Tastatur verwenden.

Zurück zum Auswahlmenü: Ctrl-M

Spielpause: Ctrl-P

Atari ST SUPERBIKE-STEUERUNG

Im 2-Spieler-Modus können beide Spieler einen Joystick oder ein Spieler einen Joystick und der andere die Tastatur verwenden.

Zurück zum Auswahlmenü: Ctrl-M

Spielpause: ESC

500cc GRAND PRIX

Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP & SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD "GP",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN "GP SUL LATO A-
SOLAMENTE DISC 1
Atari ST INSERIRE IL DISCHETTO E
RISETTARE IL COMPUTER
PC A> GP

ATARI ST

PC

TASTI E COMANDI

AZIONE	Amstrad		Commodore	
	1	2	1	2
Accelera	W	F8	W	P
Rallenta	Z	F2	S	[
Gira a sinistra	A	F4	A	L
Gira a destra	S	F6	D	J
Aumento di una marcia (4 marce)	W+Ctrl	F8+Shift	W+ C=	P+Shift
Scala una marcia	Z+Ctrl	F2+Shift	S+ C=	[+Shift
Pende verso sinistra	A+Ctrl	F4+Shift	A+ C=	L+Shift
Pende verso destra	S+Ctrl	F6+Shift	D+ C=	J+Shift

AZIONE	PC		ATARI ST	
	1	2	TASTIERA	
Accelera	E	↑	↑	
Rallenta	X	↓	↓	
Gira a sinistra	S	←	←	
Gira a destra	F	→	→	
Aumento di una marcia (4 marce)	E+Ctrl	T+Shift	→+Return	
Scala una marcia	X+Ctrl	J+Shift	↓+Return	
Inclinare a sinistra	S+Ctrl	←+Shift	←+Return	
Inclinare a destra	F+Ctrl	→+Shift	→+Return	

Presentazione del gioco

Uno o due giocatori possono gareggiare sullo split screen:

Motorciclista # 1 sul lato sinistro dello schermo

Motorciclista # 2 sul lato destro dello schermo

Sei motorcicliste prendono parte ad ogni gara nelle versioni PC IBM ed Atari ST di Superbike Challenge. La versione Commodore 64 ha 4 motorcicliste in ogni gara. Il computer comanda le moto non direttamente controllate dal giocatore.

Un giocatore può controllare la propria motorciclista con il joystick o la tastiera, oppure mediante combinazione di questi in una gara a due giocatori. Per informazioni relative alle combinazioni joystick/tastiera possibili per il vostro particolare computer, leggete la sezione in questo manuale relativa alla vostra versione del programma.

Vi sono tre opzioni di gioco:

- partecipare alle singole gare (5 giri)
- esercitarsi alle singole gare (un giro) e poi partecipare (cinque giri)
- partecipare a tutte le 12 gare di Grand Prix dei campionati mondiali.

Bisogna completare tutte le 12 gare di Grand Prix se si vuole prendere parte ai campionati mondiali. Nel corso del tentativo di qualificarsi per i campionati, potete fermarvi a salvare il gioco su disco e poi iniziare la corsa successiva dopo aver completato ogni singola gara di Grand Prix. Una gara finisce quando tutte le moto arrivano alla dirittura finale.

Commodore 64/128 I COMANDI DI SUPERBIKE

Nel modo a due giocatori, entrambi i partecipanti possono usare il joystick o la tastiera, oppure uno può usare il joystick e l'altro la tastiera.

Ritorna al menù di selezione: Ctrl-M Pausa del gioco: Ctrl-P

Versione per Atari ST I COMANDI DI SUPERBIKE

Nel modo a due giocatori, entrambi i partecipanti possono usare il joystick oppure uno il joystick e l'altro la tastiera.

Ritorna al menù di selezione: Ctrl-M Pausa del gioco: Esc

PC IBM I COMANDI DI SUPERBIKE

Nel modo a due giocatori, uno può usare il joystick e l'altro la tastiera oppure entrambi la tastiera.

Ritorna al menù di selezione: Ctrl-M Pausa del gioco: Esc

500cc GRAND PRIX

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64 (cassette) MAYUSCULAS y RUN/STOP
Commodore 64 (disco) LOAD "GP",8,1
Amstrad (cassette) CONTROL y ENTER
Amstrad (disco) RUN "GP en la cara A
Atari ST Introduce el disco y
REINICIALIZA
A> GP

PC

TECLAS Y MANDOS

ACCION	Amstrad		Commodore	
	1	2	1	2
Accelerar	W	F8	W	P
Ralentizar	Z	F2	S	[
Girar izquierda	A	F4	A	L
Girar derecha	S	F6	D	J
Avanzar una marcha (4 marchas)	W+Ctrl	F8+Shift	W+ C=	P+Shift
Rebajar una marcha	Z+Ctrl	F2+Shift	S+ C=	[+Shift
Inclinarse izquierda	A+Ctrl	F4+Shift	A+ C=	L+Shift
Inclinarse derecha	S+Ctrl	F6+Shift	D+ C=	J+Shift

ACCION	PC		ATARI ST	
	1	2	Teclado	
Accelerar	E	↑	↑	
Ralentizar	X	↓	↓	
Girar izquierda	S	←	←	
Girar derecha	F	→	→	
Avanzar una marcha (4 marchas)	E+Ctrl	T+Shift	→+Return	
Rebajar una marcha	X+Ctrl	J+Shift	↓+Return	
Inclinarse izquierda	S+Ctrl	←+Shift	←+Return	
Inclinarse derecho	F+Ctrl	→+Shift	→+Return	

PANORAMA GENERAL

Pueden competir uno o dos jugadores en una pantalla partida.

* La moto nº 1 a la izquierda de la pantalla

* La moto nº 2 a la derecha de la pantalla

En las versiones IBM PC y Atari ST de El Desafío de las Supermotos, compiten seis motos en cada carrera. En la versión Commodore 64 corren cuatro motos por carrera. Tu ordenador controla las motos que no controlas ni tú ni tu compañero de juego. Un jugador puede controlar su moto con joystick o teclado, o mediante una combinación de ambos en una competencia entre dos jugadores. Para obtener información sobre las posibles combinaciones de joystick y teclado para tu sistema de ordenador, consulta la sección del manual específicamente dedicada a tu versión del programa.

Hay tres opciones de juego:

- * Correr carreras individuales (cinco vueltas)
- * Practicar carreras individuales (una vuelta) y posteriormente correrlas (cinco vueltas)
- * Correr las 12 carreras de Gran Premio del Campeonato Mundial.

Si decides participar en el Campeonato Mundial debes participar en los 12 Grandes Premios. Durante la lucha por el título puedes detener el juego, grabarlo en un disco de datos, y reanudar la siguiente carrera después de finalizar cada Gran Premio. Las carreras terminan cuando todas las motos llegan a la meta.

IBM PC. LOS CONTROLES DE LA SUPERMOTO

En el modo de dos jugadores, uno utiliza el joystick y otro el teclado, o bien los dos el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Esc

COMMODORE 64/128 CONTROLES DE LA SUPERMOTO

En el modo de dos jugadores ambos pueden utilizar un joystick o el teclado, o bien uno el joystick y el otro el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Ctrl-P

ATARI ST. CONTROLES DE LA SUPERMOTO

En el modo de dos jugadores, ambos pueden utilizar un joystick, o bien uno el joystick y el otro el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Esc